

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V**



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**Winda Annisha Bertiliya
NPM : 1611100406**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**Nama : Winda Annisha Bertiliya
NPM : 1611100406**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum.

Pembimbing II: Hasan Sastra Negara, M. Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik matematika dengan lebih kreatif serta inovatif dalam penggunaannya, sehingga media komik ini akan menjadi suatu terobosan terbaru khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan media komik matematika ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan mudah dan dapat memotivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berupa komik matematika, (2) mengetahui kelayakan media komik, (3) mengetahui respons peserta didik terhadap media komik matematika. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Borg and Gall* dan peneliti telah membatasi pada tujuh tahapan, yaitu Potensi Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk. Subyek penelitian ini adalah peserta didik SDN 1 Labuhan Ratu, Bandar Lampung dan MIMA Sinar Gading Teluk Betung. Data penelitian ini diperoleh dengan wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Layak”, dengan persentase rata-rata 71 %. Penilaian ahli bahasa pada media komik matematikadalam kategori “Sangat Layak” dengan persentase 81 %, dan penilaian ahli media pada media komik matematika termasuk kategori “Layak” dengan 70 %. Pada uji coba skala kecil di SDN 1 Labuhan Ratu dengan peserta didik sebanyak 13 peserta didik memperoleh persentase rata-rata 91,21 %. Pada uji coba lapangan skala besar di MIMA Sinar Gading yang melibatkan 31 peserta didik dengan persentase rata-rata 91,94 % dengan keterangan “Sangat Menarik” untuk digunakan dan dijadikan media pembelajaran.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Winda Annisha Bertiliya
NPM	: 1611100406
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulisan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 02 September 2020

Penulis,

Winda Annisha Bertiliya

NPM. 1611100406



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

PERSETUJUAN


Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran
Matematika Kelas V
Nama : Winda Annisha Bertiliya
NPM : 1611100406
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum

NIP.196109201989032002


Hasan Sastra Negara, M. Pd

NIP.

Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 1969101031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V** yang disusun oleh: **WINDA ANNISHA BERTILIYA, NPM. 1611100406**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, Tanggal 25 Februari 2021 pukul 15.00-17.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. Subandi, MM

(.....)

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd,I

(.....)

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping I : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum

(.....)

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



DR. H. Nurva Diana, M.Pd
NIP. 026408280988032002

MOTTO

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”.

(Q. S. Ar-Rahman ayat 13)¹



¹Alquran Kemenag, “Surat Ar-Rahman Ayat 13” (*On-line*), tersedia di: <https://alquran.kemenag.go.id/sura/55> (23 Oktober 2020), dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tersayang. Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sepenuh hati saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku Papah Drs. Purwadi dan Mamah Mastuti, S. Ag,
Terimakasih banyak semoga semuanya bernilai dimata Allah SWT.
2. Kakak laki-laki saya Yoga Fernando, M. Pd dan Adik saya Yogi Dio Fernanda,
Terimakasih banyak atas do'a, motivasi dan demi tercapainya cita-cita, semoga semuanya bernilai dimata Allah SWT.
3. Almamaterku kampus Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Winda Annisha Bertiliya, dilahirkan di Lampung Tengah Kecamatan Rumbia pada tanggal 28 Agustus 1998, anak kedua dari pasangan Bapak Drs. Purwadi dan Ibu Mastuti, S. Ag. Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Karang Maritim Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2010, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 30 Bandar Lampung selesai tahun 2012 dan dilanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 20 Bandar Lampung selesai tahun 2013, Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2016.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, 02 September 2020

Penulis,

Winda Annisha Bertiliya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah jugalah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari nasihat dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, perlaksanakanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Infrianti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan dan Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum, selaku pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu untuk penulis dan Bapak Hasan Sastra Negara, M. Pd, selaku pembimbing II yang selalu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Hj. Yusnida, S. Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung dan Ibu Eva Fikriyah HD, S. Si selaku kepala Sekolah MIMA Sinar

Gading Teluk Betung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

5. Rega Uleman Subing, S. H., M. Kn. Terima kasih sudah menjadi partner terbaik, memberikan dorongan dan inspirasi serta dukungannya.
6. Tri Handayani, S. Pd. Terima kasih sudah menjadi manusia berhati emas, kebaikanmu tiada bandingnya.
7. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi atas selesainya skripsi ini.

Bandar Lampung, 02 September 2020
Penulis,

Winda Annisha Bertiliya
NPM. 1611100406

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Model.....	14
B. Acuan Teoretik.....	15
C. Penelitian yang Relevan	31
D. Desain Model (Kerangka Berpikir).....	33
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	34
B. Karakteristik sarana Penelitian	34
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	34
D. Langkah-langkah Pengembangan Model	36
1. Penelitian Pendahuluan.....	37
2. Analisis Kebutuhan.....	38
3. Rancangan Model	38
4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	48
5. Implementasi Model	50

a. Pengumpulan Data	50
b. Instrumen Penelitian.....	51
c. Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Model	60
1. Hasil Ananlisis Kebutuhan.....	60
2. Model Draft 1	66
3. Model Draft 2	73
4. Model Draft 3	80
5. Model Final	85
B. Kelayakan Model (teoretik dan empiris).....	91
C. Efektivitas Model (melalui uji coba)	91
D. Pembahasan	94

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	98
B. Saran	99

DAFTAR PUSTAKA **LAMPIRAN**



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Gambar dan Alat Bahan Desain	39
2. Desain Media Komik	40
3. Sketsa Awal Pembuatan Karakter	46
4. Instrumen Penelitian.....	51
5. Kisi-kisi Intrumen Penilaian Ahli Materi.....	52
6. Kisi-kisi Intrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	53
7. Kisi-kisi Intrumen Penilaian Ahli Media	54
8. Kisi-kisi Intrumen Respons Pendidik.....	55
9. Kisi-kisi Intrumen Respons Peserta didik	56
10. Kriteria Skor Penilaian Validasi.....	57
11. Kriteria Validasi Kelayakan Media Komik Matematika	58
12. Kriteria Skor Penilaian Angket	58
13. Kriteria Respons Kemenarikan Media Komik Matematika.....	59
14. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Tahap I	67
15. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Tahap II.....	70
16. Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa Tahap I	74
17. Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa Tahap II	77
18. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Tahap I	80
19. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Tahap II	83
20. Saran dan Masukan Validator	85
21. Revisi Ahli Materi.....	86
22. Revisi Ahli bahasa.....	88
23. Revisi Ahli Media	89
24. Hasil Respons Pendidik.....	92
25. Hasil Respons Skala Kecil	93
26. Hasil Uji Lapangan (Skala Besar).....	94

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Desain Model / Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik	33
2. Prosedur Pengembangan Produk.....	36
3. Prosedur Tujuh Tahap yang akan digunakan dalam Penelitian	37
4. Memperhalus Sketsa Awal.....	47
5. Mewarnai Sketsa	47
6. Memasukkan Dialog Pada Sketsa	48
7. Langkah-langkah Validasi Kepada Validator	49
8. Gambar Sampul (<i>Cover</i>)	63
9. Gambar Kata Pengantar	64
10. Gambar Sampul (<i>Cover</i>) Belakang	65
11. Grafik Validasi Ahli Materi Tahap I.....	69
12. Grafik Validasi Ahli Materi Tahap II.....	72
13. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II	73
14. Grafik Validasi Ahli Bahasa Tahap I.....	76
15. Grafik Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	78
16. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan Tahap II	79
17. Grafik Validasi Ahli Media Tahap I	82
18. Grafik Validasi Ahli Media Tahap II	84
19. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II	85
20. Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nota Dinas	105
Lampiran 2 Kartu Konsultasi	107
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Pendidik SDN 1 Labuhan Ratu	109
Lampiran 4 Instrumen Wawancara Pendidik MIMA SG Teluk Betung.....	110
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian SDN 1 Labuhan Ratu.....	111
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian MIMA Sinar Gading Teluk Betung.....	112
Lampiran 7 Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 1	113
Lampiran 8 Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi 1	114
Lampiran 9 Data Hasil Angket Validasi Tahap I Oleh Validator Materi 1	115
Lampiran 10 Data Hasil Angket Validasi Tahap II Oleh Validator Materi 1	116
Lampiran 11 Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 2.....	117
Lampiran 12 Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi 2	118
Lampiran 13 Data Hasil Angket Validasi Tahap I Oleh Validator Materi 2	119
Lampiran 14 Data Hasil Angket Validasi Tahap II Oleh Validator Materi 2.....	120
Lampiran 15 Berita Acara Validasi Materi	121
Lampiran 16 Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa 1	122
Lampiran 17 Lembar Keterangan Validasi Ahli Bahasa 1	123
Lampiran 18 Data Hasil Angket Validasi Tahap I Oleh Validator Bahasa 1	124
Lampiran 19 Data Hasil Angket Validasi Tahap II Oleh Validator Bahasa	125
Lampiran 20 Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa 2	126
Lampiran 21 Lembar Keterangan Validasi Ahli Bahasa Validator 2	127
Lampiran 22 Data Hasil Angket Validasi Tahap I Oleh Validator Bahasa 2	128
Lampiran 23 Data Hasil Angket Validasi Tahap II Oleh Validator Bahasa 2	129
Lampiran 24 Berita Acara Validasi Bahasa	130
Lampiran 25 Surat Pengantar Validasi Ahli Media 1	131
Lampiran 26 Lembar Keterangan Validasi Ahli Media 1	132
Lampiran 27 Data Hasil Angket Validasi Tahap I Oleh Validator Media 1	133
Lampiran 28 Data Hasil Angket Validasi Tahap II Oleh Validator Media 1	134
Lampiran 29 Surat Pengantar Validasi Ahli Media 2	135
Lampiran 30 Lembar Keterangan Validasi Ahli Media 2.....	136
Lampiran 31 Data Hasil Angket Validasi Tahap I Oleh Validator Media 2.....	137
Lampiran 32 Data Hasil Angket Validasi Tahap II Oleh Validator Media 2	138
Lampiran 33 Berita Acara Validasi Bahasa	139
Lampiran 34 Angket Respons Pendidik SDN 1 Labuhan Ratu	140
Lampiran 35 Angket Respons Pendidik MIMA Sinar Gading Teluk Betung	141
Lampiran 36 Rekapitulasi Respons Pendidik SDN 1 Labuhan Ratu dan MIMA Sinar Gading	142
Lampiran 37 Rekapitulasi Respons Peserta Didik SDN 1 Labuhan Ratu	143
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Respons Peserta Didik MIMA Sinar Gading Teluk Betung.....	144
Lampiran 39 Silabus	145
Lampiran 40 Dokumentasi Penelitian.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya tidak sekadar untuk meraih keberhasilan belajar yang terlihat dalam prestasi belajarnya, melainkan bagaimana pembelajar dapat sukses menghadapi kehidupan pada umumnya.¹ Pendidikan merupakan bagian *inheren* dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini, mungkin terkesan dipaksakan, tetapi jika mencoba merunut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia.² Pada nyatanya pendidikan hanya dijadikan untuk menunjang cita-cita peserta didik, orang tua hanya fokus pada hasil yang diraih dalam pendidikan, dan jarang memperhatikan akhlak setiap peserta didik. Ada pula seorang peserta didik pintar dalam bidang akademik namun tidak dengan akhlaknya.

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses ini dapat ditempuh salah satunya lewat pendidikan formal yakni sekolah.³ Pandangan secara Islam pendidikan adalah pemberi corak hitam putihnya perjalanan hidup seseorang.⁴ Pendidikan dalam konteks ini terkait dengan pergerakan yang mengikuti perkembangan dan tuntutan zaman setiap individu menuju idealisme

¹ Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), h. 90.

² Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: IAIN Palopo, 2018), h. 7.

³ Nihlatul Ilahiyah, Indhira Asih V.Y, Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di SD". *Jurnal Terampil*, Vol. 6 No. 1 (Juni 2019), h. 50.

⁴ Zuhairin, *Filsafat Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 1.

kehidupan manusia agar mendapatkan nilai terpuji. Terminologi pendidikan diartikan sebagai suatu proses perbaikan, penguatan dan penyempurnaan terhadap semua kemampuan potensi manusia. Perkembangan pendidikan pada era globalisasi, dalam proses belajar dan mengajar di dalam kelas merupakan, suatu hal yang sangat penting untuk keberlangsungan pendidikan, begitu pula dengan diadakannya program wajib belajar 9 (Sembilan) tahun. Program tersebut diadakan dengan harapan terciptanya generasi muda yang cerdas dan berkualitas untuk bangsa Indonesia. Sesuai dengan Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁵

Pendidikan di Sekolah Dasar harus berkualitas, maka hendaknya didukung oleh kemampuan pendidik yang profesionalitas dalam mengajar di kelas, seperti halnya pendidik dalam membuat sebuah perencanaan pembelajaran, yang dapat berdampak pada peningkatan pemahaman konsep, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemahaman konsep itu sendiri adalah aspek kunci dari pembelajaran peserta didik, yang dalam hal ini pembelajaran akan dikatakan berhasil jika peserta didik dapat menarik kesimpulan dari pembelajaran yang didapat.

⁵Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan, Pasal 3.

Keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik, ditunjang dengan keahlian pendidik membuat peserta didik dapat dengan mudah, untuk memahami suatu materi pembelajaran. Pendidik biasanya menggunakan alat bantu yang disebut dengan media. Media pada proses pembelajaran adalah, sebagai alat bantu pendidik dalam penyampaian suatu materi kepada peserta didik. Pada penelitian ini, pendidik menggunakan suatu media pembelajaran yaitu, berupa komik matematika. Untuk mempersiapkan suatu media komik yang tepat dalam menyampaikan materi, agar peserta didik bisa belajar sesuai dengan amanah undang undang tersebut. Pada pandangan keagamaan terdapat informasi bahwa, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang yang beriman, agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Sehubungan dengan sebagaimana firman Allah SWT. dalam Alquran surat Al-Isra ayat 84:⁶

فَأَنذَرْتُكُمْ لَعْنَةَ الشَّاكِكِينَ فَمَنْ يُكْمَلْ عِلْمُهُمْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا

Artinya: *"Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.*

Ayat di atas menjelaskan bahwa, setiap orang yang telah melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukannya sesuai keadaannya termasuk dalam keadaan alam sekitar secara masing-masing. Hal ini dipertegas bahwa, dalam melakukan suatu tindakan, maka memerlukan media agar hal yang diinginkan dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan, ketika seorang pendidik memberikan suatu materi kepada peserta

⁶TafsirWeb, "Surat Al-Isra Ayat 84" (On-line), tersedia di: <https://tafsirweb.com/4688-surat-al-isra-ayat-84.html> (08 Januari 2020), dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

didik, dan pendidik tersebut dituntut menggunakan sebuah media sebagai pembantu untuk mempermudah materi tersebut. Media berperan penting dalam membantu proses belajar mengajar dan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik. Media tersebut dapat berupa gambar, video, dan sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan media komik, sebagai alat penghubung antara pendidik dan peserta didik, yang pada proses pembelajarannya media tersebut dibuat semenarik mungkin, dengan paduan gambar dan teks bacaan.

Jika ditegaskan bahwa, pendidik memiliki peran penting bagi keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Peran pendidik harus semakin optimal dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif dan mandiri, serta dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia, untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik, dan membuat para peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, juga lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik, bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki, tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik

berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.⁷

Media pembelajaran menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam suatu proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dikarenakan keberhasilan materi yang disampaikan oleh pendidik, juga dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran. Pada pembuatan media pembelajaran, yang akan digunakan pada proses pembelajaran haruslah dengan keakuratannya. Dalam pemilihan media harus dengan kejelian yang tepat agar media tersebut berguna sebagai alat bantu pendidik, untuk penyampaian materi kepada peserta didik. Media harus dapat menjangkau seluruh peserta didik, dan menjadikan media tersebut sebagai solusi alternatif pendidik. Sebagaimana dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yuniarta.⁸

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yuniarta bahwasannya, keefektifan komik matematika ditentukan berdasarkan data hasil *pretest* sebesar 68,75 % dan *post-test* sebesar 96,87 % yang telah terkumpul, kemudian dihitung peningkatannya menggunakan rumus N-Gain. Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa, terjadi peningkatan sebesar 0,89 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi, sehingga komik matematika efektif dan

⁷Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta, Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips". *Jurnal Terampil*, Vol. 6 No. 1 (Juni 2019), h. 35.

⁸Ilmawan Mustaqim, Nanang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality". *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1 No. 1 (Mei 2017), h. 47.

efisien digunakan dalam pembelajaran.⁹Media yang dimaksud tidaklah harus media yang mahal, melainkan media yang sangat efisien dan mampu dijadikan alat penghubung antara pendidik dan peserta didik. Dengan tujuan dapat diterima dan dipahami, sehingga dalam proses pembelajaran matematika mendapatkan pemahaman konsep secara maksimal dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Teori yang memperkuat hal tersebut ialah dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh:Nilam Rakasiwi, Wahyudi, Endang Indarini¹⁰diperoleh informasi bahwa, keefektifan media komik dapat meningkatkan keterampilan literasi matematika peserta didik kelas IV layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi uji yang dilakukan oleh ahli materi dengan skor 39 dengan persentase 87%, dan perolehan skor untuk uji yang dilakukan oleh ahli media sebesar 65, yang jika dipersentasekan menjadi 87% dengan kategori sangat baik. Hal ini juga diperkuat dengan hasil angket respons peserta didik setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran dengan persentase 98 %.

Motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran matematika di kelas, hal ini dapat membuat peserta didik termotivasi menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk belajar, mempelajari, dan menguasai materi yang diberikan. Mereka akan berusaha untuk memahami materi, meningkatkan performa, mencari tantangan, dan tetap mengerjakan tugas meskipun mengalami kegagalan. Salah satu

⁹Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Maju*, Vol. 5 No. 1 (Maret 2018), h. 88.

¹⁰Nilam Rakasiwi, Wahyudi, Endang Indarini, "Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV". *Jurnal AKSIOMA*, Vol. 10 No. 1 (Juli 2019), h. 67.

faktor yang mempengaruhi motivasi peserta didik dalam proses belajar matematika adalah, penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar, yang pada akhirnya akan membuat peserta didik berhasil memahami materi yang diberikan.¹¹ Penelitian yang dilakukan Nursiwi Nugraheni¹² juga terdapat informasi bahwa, media komik dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, menyebabkan momok negatif yang ada pada pikiran peserta didik tentang matematika, yang sulit serta tidak menyenangkan dapat hilang berubah menjadi pelajaran matematika yang menyenangkan, sehingga dapat menimbulkan minat belajar peserta didik menjadi meningkat dan akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada dasarnya matematika dipandang sebagai pelajaran yang sangat sulit. Namun jika pendidik dapat mensiasati pembelajaran tersebut dengan menggunakan suatu media yang menarik, maka akan timbul minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran matematika.

Matematika adalah suatu mata pelajaran penting untuk dipelajari oleh semua oranganak-anak.¹³ Matematika merupakan kemampuan dalam menyusun: pertanyaan, merumuskan, memecahkan, dan menafsirkan permasalahan berdasarkan konteks yang ada.¹⁴ Matematika bisa berupa ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, oleh karena

¹¹Danang Setyadi, ABD Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan dan Deret". *Jurnal Kreano*, Vol. 8 No. 1 (Juni 2017), h. 1.

¹²Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar". *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7 No. 2 (Februari 2017), h. 117.

¹³Gangsar Ali Daroni, Gunarhadi, Edy Legowo, "Assistive Technology in Mathematics Learning for Visually Impaired Students". *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 1 (Februari 2018), h. 1.

¹⁴Nilam Rakasiwi, Wahyudi, Endang Indarini, *Pengembangan Media....*, h. 61.

itu konsep-konsep matematika harus dipahami. Dalam memahami suatu konsep matematika harus dilakukan dengan kegiatan-kegiatan, yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman langsung) yang dapat diterima oleh akal.¹⁵ Matematika juga bisa disebut dengan bahasa simbol yang hampir keseluruhan menggunakan simbol. Matematika merupakan ilmu pasti, juga salah satu ilmu yang banyak dimanfaatkan dalam kehidupan, baik dalam proses belajar mengajar maupun perdagangan di luar konteks pendidikan.

Berdasarkan data awal yang dilakukan penulis di SDN 1 Labuhan Ratu, pada penelitian ini terdapat informasi bahwa, sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum 2013 dan dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku teks, sebagai media ajar yang diterapkan di kelas, terutama dalam menjelaskan materi yang harus menggunakan media tertentu. Sebagai pendidik setidaknya mempunyai suatu bahan untuk dijadikan media, agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Peranan media komik ini juga dianggap menjadi salah satu media, yang terbilang efektif untuk pembelajaran dan kreativitas peserta didik, juga dapat berkembang. Secara umum, komik juga dapat berperan sebagai penyampai suatu informasi, dan mencapai tanggapan estetis (keindahan/karya seni) dari pembacanya, apalagi media yang digunakan penulis merupakan media, yang jarang ditemukan pendidik untuk dijadikan suatu media pembelajaran.

¹⁵ Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan". *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 3.

Data hasil wawancara bersama Ibu Marhedah dari SDN 1 Labuhan Ratu selaku pendidik kelas V. Beliau mengatakan bahwasannya dalam mengajar pendidik masih mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat pada matematika. Biasanya pada materi yang membutuhkan suatu wujud, pendidik hanya menggambarinya saja di papan tulis. Pada proses pembelajaran matematika di kelas, media papan tulis selalu digunakan oleh pendidik, untuk menjelaskan materi pelajaran. Pendidik tersebut belum pernah menggunakan media komik sebagai, alat bantu dalam pembelajaran di kelas khususnya pada materi pecahan. Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Pricilla Aprilya Putri, S. Pd.I dari MIMA Sinar Gading Teluk Betung Bandar Lampung selaku pendidik kelas V. Beliau mengatakan bahwasannya dalam menjelaskan materi pecahan kepada peserta didik, pendidik menggunakan papan tulis dan menggambar lingkaran atau persegi yang sudah digarisi. Sehingga pendidik dapat menjelaskan materi pecahan melalui gambar-gambar yang dibuat pendidik. Pendidik juga belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran di kelas terutama saat pembelajaran matematika materi pecahan.

Berdasarkan informasi permasalahan di atas yang ditemukan penulis, maka penulis ingin mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca. Peranan media komik matematika akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga hal tersebut dapat menimbulkan motivasi belajar. Adanya media pembelajaran, dapat mempermudah

pendidik untuk menyampaikan materi, dan membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Penggunaan media komik juga menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih bervariasi, sehingga ini dapat dijadikan peluang, atau suatu terobosan baru pada mata pelajaran matematika bahwa, media komik bisa dipakai dalam pembelajaran tersebut. Anak-anak sekolah dasar pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, hal ini juga berlaku pada media komik, yang dikemas dengan gambar-gambar ilustrasi, dengan perpaduan warna-warni tertuang pada setiap gambar, yang dapat mengalihkan peserta didik untuk membacanya. Hampir semua peserta didik seusia kelas V SD menyukai komik, sebagai sarana hiburan. Peserta didik akan dapat lebih mudah mengingat tokoh-tokoh dari komik yang mereka lihat. Secara empirik peserta didik menyukai buku yang memiliki gambar-gambar, dengan warna-warni yang menjadikan gambar tersebut menjadi menarik. Hal ini juga berlaku pada peserta didik kelas V di SDN 1 Labuhan Ratu dan MIMA Sinar Gading Teluk Betung Bandar Lampung.

Hal tersebut merupakan suatu potensi, untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Penggunaan komik mampu memberikan suatu warna baru, atau penemuan baru pada pelajaran matematika, yang selalu dikenal dengan tingkat kesulitannya dalam belajar. Pengembangan media komik diangkat sebagai judul, karena dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami suatu materi, yang disajikan di dalam komik tersebut. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis akan mengangkat dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat identifikasi masalah-masalah yang ditemukan di SDN 1 Labuhan Ratu yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran.
2. Diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak keluar dari permasalahan dan terlalu luas pembahasan serta mengingat keterbatasan kemampuan pengetahuan penulis, maka masalah yang dibatasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika kelas V di SD/MI.
2. Materi dalam komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan adalah pecahan di SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan pembatasan masalah di atas maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan dikaji penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media komik pada pembelajaran matematika kelas V di SD/MI?
2. Seberapa layak pengembangan media pembelajaran komik matematika pada materi pecahan di MI/SD?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media komik, sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas V di SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan produk, yang dihasilkan dari pengembangan media komik sebagai media pembelajaran matematika kelas V di SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik, pendidik, serta penulis. Penjelasannya sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Hal ini juga bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik, sebagaimana penyajian dari media pembelajaran komik tersebut dikemas dengan menarik.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini dapat memberikan jalan alternatif untuk menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

- c. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan penulis, memperluas cakrawala dibidang pengembangan pembelajaran. Penulis dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development*. Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut *Borg and Gall* melalui sepuluh langkah tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Studi pendahuluan (pra-survei), analisis kebutuhan, untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
- b. Perencanaan atau menyusun rencana penelitian.
- c. Pengembangan draf produk atau produk awal meliputi: penyiapan draf media.
- d. Uji coba lapangan tahap awal meliputi uji ahli materi, bahasa dan media.
- e. Melakukan revisi terhadap produk uji coba.
- f. Uji coba lapangan pada skala kecil atau sampel terbatas.
- g. Melakukan revisi terhadap produk hasil uji coba lapangan utama.
- h. Uji lapangan pada skala besar.
- i. Penyempurnaan produk akhir.

j. Mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.¹⁶

B. Acuan Teoretik

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata ”*medium*”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁷ Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.¹⁸ Media pembelajaran ini juga dapat menggambarkan hal secara lebih nyata dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk membantu mereka dalam melaksanakannyaproses

¹⁶Yosi Wulandari, dan Wachid E. Purwanto, “Kelayakan Aspek Materi Dan Media Dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama”. *Jurnal Pendidikan Gramatika*, Vol. 3 No. 2 (Oktober 2017), h. 165.

¹⁷Rohani, *Media Pembelajaran*(Medan: UIN Sumatera Utara, 2019), h. 5.

¹⁸Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. *Jurnal Media Infotama*, Vol 14 No. 1 (Februari 2018), h. 16.

belajar mengajar.¹⁹Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu ketersediaan suatu bahan ajar atau bisa disebut juga dengan media pembelajaran yang akan digunakan pendidik sebagai sumber belajar, sehingga materi dapat tersampaikan secara sistematis oleh pendidik.²⁰Pandangan penggunaan media pembelajar pada proses belajar di kelas ialah, suatu jalan alternatif untuk mempermudah saat penyampaian materi pada peserta didik, karena hal tersebut terlihat lebih nampak atau real pada prosesnya sehingga, yang diharapkan pendidik ialah, peserta didik dapat dengan mudah memahami apa yang pendidik sampaikan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras, untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi:²¹

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Seluk beluk proses belajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.

¹⁹Martin Sudarmono, Endang Sri Hanani, "Health Education Teaching Materials Through Comic Media For Primary School Students". *Journal of Health Education*, Vol 5 No. 1 (Agustus 2020), h. 49.

²⁰Nunuk Suryani, Ahcmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 47.

²¹Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran". *Jurnal Itqan*, Vol. 8 No. 2 (Juli-November 2017), h. 152.

- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan, tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam bahasa Arab, media adalah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang, bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka, media itu disebut media pembelajaran.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran, yang merupakan alat bantu atau alat peraga dalam penyampaian pesan atau, suatu materi tertentu untuk peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki lima fungsi, yaitu sebagai berikut:²²

- 1) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena, di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual, dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.

²²Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (Juli 2018), h. 106.

- 3) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
- 4) Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
- 5) Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni serta budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah:²³

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain mengarahkan pada ketertarikan peserta didik terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan oleh seorang pendidik dalam menggunakan sebuah media, hendaknya harus memperhatikan saat pemilihan media yang akan digunakan. Dalam pemilihan media tersebut haruslah teliti dan sesuai dengan materi

²³Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. 7 No. 1 (Januari-Juni 2018), h. 94.

yang akan disampaikan, maka dari itu pemilihan media harus benar-benar sesuai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan sempurna dan, peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan pendidik lewat pemilihan media yang tepat.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pada perkembangan media pembelajaran saat ini sangat dipengaruhi oleh banyak hal seperti: perkembangan teknologi, ilmu setak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Keberagaman jenis dan format media pembelajaran seperti: modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Pengelompokan media terbagi dalam beberapa kelompok yaitu sebagai berikut:²⁴

1) Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu sebagai berikut:

- a) Media Tradisional: visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *overhead*, *slide*), visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, grafik), audio (rekaman piringan, pita kaset), penyajian multimedia (*slide plus* suara, *multiimage*), visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video), cetak (buku teks, modul, majalah ilmiah), permainan (teka-teki, simulasi), realita (model, peta).
- b) Media Teknologi Mutakhir: media berbasis telekomunikasi (telekonferensi, kuliah jarak jauh), media berbasis mikroprosesor (komputer, interaktif).

2) Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.

²⁴Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 16 No. 1 (Juli 2018), h. 101.

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs yang mengatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik peserta didik, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Adapun 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) Objek.
- b) Suara langsung.
- c) Media cetak.
- d) Papan tulis.
- e) Media transparansi.
- f) Film bingkai.
- g) Film rangkai.
- h) Film gerak.
- i) Televisi.
- j) Gambar.
- k) Model.
- l) Rekaman audio.
- m) Pelajaran terprogram.

c. Pengembangan Media Pembelajaran²⁵

Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang kreatif atau kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Walaupun kreativitas dimulai sebagai proses di dalam perasaan atau gagasan tetapi juga harus

²⁵Said Alwi, *Problematika Guru*..., h. 158-160.

menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat. Pikiran dan perasaan mungkin menarik dan penting, tetapi pikiran dan perasaan bukanlah kreatif itu sendiri. Harus ada suatu produk yang mengungkapkan semua pikiran dan perasaan tersebut. Kreativitas pendidik sangatlah penting dalam pengembangan media pembelajaran serta sangat diperlukan karena hal ini berkaitan dengan masalah pemilihan media yang tidak terlepas dari konteksnya bahwasanya media menunjukkan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan, karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui. Faktor-faktor lain seperti: karakteristik anak, strategi belajar mengajar, alokasi waktu dan prosedur penilaiannya perlu dipertimbangkan. Kreativitas pendidik dalam pembelajaran dengan, memanfaatkan media pembelajaran dilakukan dengan pertimbangan agar, anak didik tidak merasa bosan dan, untuk menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Pengetahuan tentang penggunaan media harus terus ditingkatkan agar, pendidik selalu memperoleh ide atau, kreatifitas dalam pembelajarannya. Jangan hanya memberikan materi yang ada di buku dengan cara mencatat atau ceramah, tetapi sesekali mencoba menggunakan media yang ia kembangkan atau, ia buat untuk proses pembelajaran di kelas, oleh karena itu pendidik sangat dituntut untuk kreatif dalam melihat tema apa yang akan diajarkan. Lalu menyesuaikan dengan media yang akan digunakan agar anak tidak duduk, diam dan hanya mendengar saja. Pendidik harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena hal itu pendidik harus bisa mengembangkan media yang ada di lingkungan sekitar, baik itu sudah tersedia maupun belum tersedia, demi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Media Komik

Komik merupakan bentuk kartun yang perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar, yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya.²⁶ Komik adalah suatu bentuk kartun, yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan, yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik merupakan suatu bentuk sajian cerita dengan gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami, sehingga sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa.²⁷ Komik sangat membantu sebagai pengenalan media baru yang layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas.²⁸

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat, yang dapat membuat proses belajar lebih menarik. Proses dan media pembelajaran yang menarik tentunya dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa tidak bosan.²⁹ Komik adalah suatu jenis media dengan kumpulan gambar yang menceritakan peristiwa tertentu. Gambar-gambar yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi, dan memberikan kesan keindahan kepada para pembaca. Pemakaian komik dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan

²⁶Syarah Aini Fajrin dan Tati Hernawati, "Media Komik Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Tunarungu". *Jurnal JASSI*, Vol. 18 No. 2 (Desember 2017), h. 65.

²⁷Mukhlis Azizi, Sigit Prasetyo, "Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 9 No. 2 (Desember 2017), h. 189.

²⁸Emira Derbel, "Teaching Literature through Comics: An Innovative Pedagogical Tool". *Journal of Applied Linguistics & English Literature*, Vol 8 No. 1 (Januari 2019), h. 55.

²⁹Abduh Ridha, Tedy Dian Pradana, Nita Putriasti Mayarestya, "Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Anak". *Jurnal Vokasi Kesehatan*, Vol. 3 No. 2 (Juli 2017), h. 64.

perwatakan orang yang realistis, akan menarik peserta didik dari berbagai tingkat usia. Komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter, dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar, serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik merupakan bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak, yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Berdasarkan uraian mengenai definisi komik, dapat disimpulkan bahwa komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita yang membuat informasi menjadi lebih mudah diserap, sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu dengan mudah dapat diceritakan kembali.³⁰

Komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat baca dan belajar peserta didik.³¹ Komik matematika tersebut dibungkus semenarik mungkin, agar dapat menarik untuk dibaca dengan warna-warni yang mencolok. Juga tak pula cerita yang lucu disajikan dalam komik matematika ini. Dikarenakan anak usia sekolah dasar atau anak usia 6-12 tahun, sangat menyukai sebuah cerita: petualangan, misteri dan ketegangan yang diiringi dengan perkembangan

³⁰Minarni, Affan Malik, dan Fuldiaratman, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3d Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13 No. 1 (Januari 2019), h. 2297.

³¹Freddy Widya Ariesta, "Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendas*. Vol 3 No. 1 (Juni 2018), h. 24.

sosialnya, dalam bersosialisasi dengan lingkungannya serta dengan teman-teman sebayanya.

a. Karakteristik Media Komik

Media komik dalam pengajaran, merupakan suatu bentuk alat bantu penyampaian pesan kepada peserta didik, untuk dapat mudah memahami proses belajar, sehingga media komik akan menjadi alat bantu pengajaran yang efektif bagi peserta didik. Adapun karakteristik media komik yang harus diketahui yaitu sebagai berikut:

- a) Komik biasanya terdiri atas berbagai kondisi situasi cerita bersambung.
- b) Komik juga bisa bersifat humor.
- c) Karakter dalam komik harus dikenal agar kekuatan medium bisa dapat dihayati.
- d) Komik dapat memusatkan perhatian masyarakat.
- e) Cerita yang ada pada komik biasanya mengenai diri pribadi sehingga sang pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui suatu perasaan serta tindakan dari perwatakan karakter utamanya.
- f) Cerita dalam komik ringkas dan menarik juga diselingi dengan aksi-aksi.
- g) Komik diberi warna-warni menarik agar lebih hidup, lalu dapat menarik minat pembaca.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media komik³²

Setiap media pembelajaran, yang digunakan untuk pengajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Pada media komik memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

Kelebihan:

- 1) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.
- 2) Dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- 3) Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak.
- 4) Memiliki unsur urutan cerita, yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas, dan mudah diterima.
- 5) Ekpresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional, yang mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai

Kekurangan:

- 1) Perlunya keterampilan pendidik yang bersifat khusus, dalam penyajian media komik.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran.
- 3) Kemudahan orang membaca komik membuat orang malas membaca, hal ini menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

³²Yoga Anjas Pratama, "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung". *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8 No. 1 (Juli – Desember 2018), h. 351.

c. Unsur-Unsur dalam Komik

Dilihat secara kasat mata komik dipandang sebagai media visual yang terdiri dari, rangkaian gambar dan teks yang tersusun dalam alur cerita. Namun bagi komikus itu, adalah perpaduan seni karya dan seni sastra. Adapun unsur-unsur yang ada pada komik adalah sebagai berikut:³³

- a) Halaman pembuka, terdiri dari: judul serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).
- b) Halaman isi terdiri dari: panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, *gang/gutter*.
- c) Sampul komik umumnya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.
- d) Halaman pembuka (*splash page*) pada umumnya tanpa *frame* atau panel. Pada halaman ini bisa juga dicantumkan: judul, kreator, cerita, juga ilustrator.
- e) Dua halaman penuh (*double-spread page*) biasanya digunakan untuk, memberi kesan kagum, atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca dapat menghayati cerita dalam komik tersebut.

³³Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 38.

3. Hakikat Pembelajaran Matematika

Matematika dalam bahasa Yunani ialah, *Mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya *mathema* yang artinya pengetahuan. Kata tersebut juga berhubungan dengan *mathein*, atau bisa disebut juga dengan *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi kesimpulannya adalah, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir atau bernalar. Menurut beberapa definisi mengenai matematika antara lain:

- a. Ruseffendi Matematika adalah ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisir, mulai dari unsur-unsur yang tidak terdefinisikan ke aksioma dan postulat serta akhirnya ke dalil.
- b. Reys—dkk Matematika adalah: telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang memainkan peran penting dalam pendidikan. Matematika sebagai alat untuk berkembang keterampilan berpikir penting untuk dibawa dampak atau perubahan bagi siswa proses pembelajaran.³⁴ Matematika dikenal sebagai ilmu deduktif, karena matematika tidak menerima generalisasi berdasarkan pengamatan (induktif), tetapi harus berdasarkan pembuktian (deduktif). Matematika juga dapat dikenal sebagai ilmu terstruktur yang terorganisasi. Konsep-konsep matematika tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis mulai dari konsep yang sederhana sampai pada konsep yang paling

³⁴Nining Ratnasari, Nilawati Tadjudin, Muhamad Syazali, Mujib, Siska Andriani, "Project Based Learning (PjBL) Model on the Mathematical Representation Ability". *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 1 (Juni 2018), h. 47.

kompleks. Kesimpulannya ialah matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Menurut Ruseffendi matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasikan, matematika membahas fakta-fakta dan hubungan-hubungan, serta membahas ruang dan bentuk. Pada intinya Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang selalu terhubung dengan kehidupan manusia. Matematika juga membahas fakta-fakta, hubungan, serta ruang dan bentuk.³⁵

Matematika adalah ilmu universal, yang mendasari perkembangan teknologi modern, memajukan pemikiran manusia, dan memiliki peran penting dalam pendidikan. Selain itu, matematika adalah ilmu khusus, memiliki tatanan yang sistematis dan terorganisir, yang mempelajari angka, logika, ruang, bentuk, perhitungan, dan penalaran. Matematika juga, merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak mudah untuk ditaklukkan oleh, beberapa peserta didik dibandingkan mata pelajaran lain.³⁶ Pembelajaran matematika di SD/MI, merupakan suatu proses pembelajaran secara sengaja disusun, dan telah direncanakan yang bertujuan membentuk suasana belajar di dalam kelas dan menjadikan peserta didik sebagai objek untuk mempelajari matematika di sekolah, dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta logis dalam memecahkan masalah. Pembelajaran tersebut haruslah dilakukan secara terstruktur mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Matematika punya peranan penting dalam kehidupan, karena

³⁵Indah L. Nur'aini, Erwin Harahap, Farid H. Badruzzaman, Deni Darmawan, "Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan GeoGebra". *Jurnal Matematika*, Vol.16 No. 2 (Desember 2017), h. 1.

³⁶Elsa Meriani Waluyo, Arif Muchyidin, Hadi Kusmanto, "Analysis of Students Misconception in Completing Mathematical Questions Using Certainty of Response Index (CRI)". *Jurnal Tadris*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2019), h. 27.

matematika merupakan dasar, dari logika atau solusi penalaran, belajar matematika tidak hanya untuk memahami konsep.³⁷ Matematika dipandang sebagai subjek penting yang harus dipelajari oleh anak-anak, karena hal ini dapat berguna untuk kegiatan kehidupan sehari-hari seperti dalam penjualan, pembelian, pengukuran, dan kegiatan lainnya.³⁸

Disadari atau tidak matematika sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, untuk menyelesaikan suatu masalah, oleh sebab itu tidak heran jika konsep-konsep matematika digunakan pada berbagai ilmu pengetahuan lain, seperti ilmu fisika, kimia, teknik, ekonomi, dan lain-lain. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari besaran dan perhitungan, juga merupakan studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Sebenarnya matematika merupakan pelajaran yang berdaya guna tinggi, kebutuhan pemahaman dan penerapan matematika dalam kehidupan manusia menjadikannya, sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah. Pada kenyataannya, sebagian peserta didik masih kurang semangat ketika menghadapi pelajaran matematika. Peserta didik masih beranggapan bahwa, pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan. Dalam belajar matematika peserta didik cenderung menghafal rumus, meniru contoh soal yang diberikan oleh pendidik, dan kurangnya peserta didik dalam memahami materi, sehingga tiap kali diberikan soal matematika yang berbeda, peserta didik belum

³⁷Fredi Ganda Putra, Santi Widyawati, Ardian Asyhari, Rizki Wahyu Yunian Putra, "The Implementation of Advance Organizer Model on Mathematical Communication Skills in terms of Learning Motivation". *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2018), h. 41.

³⁸Gangsar Ali Daroni, Gunarhadi, Edy Legowo, *Assistive Technology* ..., h. 1.

mampu mengerjakan soal tersebut, akibatnya kemampuan peserta didik masih tergolong rendah meskipun peserta didik telah diberikan buku pegangan matematika.³⁹

4. Pecahan

Pecahan adalah menjumlahkan pembilang dengan pembilang lain, dan penyebut dengan penyebut lainnya.⁴⁰ Kata pecahan berarti bagian dari keseluruhan, yang berukuran sama berasal dari Bahasa Latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.⁴¹ Ada lima tingkatan dalam pembelajaran operasi pecahan, yakni pengenalan pecahan sesuai dengan tingkatan peserta didik, mengatur strategi penyampaian materi pecahan, mengurutkan aturan dalam mengoperasikan persamaan pada pecahan, peserta didik mengoperasikan penjumlahan secara mandiri serta melakukan hasil sendiri dengan mengikuti aturan untuk operasi pecahan dengan akurat. Pendapat ini sesuai dengan harapan pembelajaran matematika, dimana dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.⁴²

³⁹Aji Arif Nugroho, Rizki Wahyu Yunian Putra, Fredi Ganda Putra, M. Syazali, "Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2 (Juni 2017), h. 198.

⁴⁰Ekasatya Aldila Afriansyah, "Desain Lintasan Pembelajaran Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education". *Jurnal Mosharafa*, Vol. 6 No. 3 (September 2017), h. 465.

⁴¹Sri Imelda Edo dan Damianus Dao Samo, "Lintasan Pembelajaran Pecahan Menggunakan Matematika Realistik Konteks Permainan Tradisional Siki Doka". *Jurnal Mosharafah*, Vol. 6 No. 3 (September 2017), h. 315.

⁴²Mewa Zabeta, Yusuf Hartono, Ratu Ilma Indra Putri, "Desain Pembelajaran Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan PMRI di Kelas VII". *Jurnal Beta*, Vol. 8 No. 1 (Mei 2018), h. 87.

Dalam pembelajaran matematika masih terdapat kesulitan pada siswa untuk materi bilangan terutama pada pokok bahasan pecahan. Kesulitan ini berawal dari penguasaan konsep yang kurang terhadap materi pecahan secara menyeluruh. Pemahaman konsep merupakan, langkah awal yang diambil untuk menuju pada tahap selanjutnya yaitu aplikasi dalam perhitungan matematika. Pemahaman konsep pecahan pada proses pembelajaran tidak mudah untuk dilakukan. Pemahaman konsep yang baik sebagai dasar, untuk pengembangan materi lebih lanjut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari pendidik maupun sarana prasarananya yang tersedia di tempat belajar.⁴³ Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar matematika tentang pecahan adalah, kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan perhitungan tentang pecahan, sehingga bisa mengetahui dan memahaminya.

C. Penelitian yang Relevan

1. Hasil Penelitian oleh: Michael Amin Manalu, Yusuf Hartono, Nyimas Aisyah dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara”.⁴⁴

⁴³Nia Wahyu Damayanti, Sizillia Noranda Mayangsari, dan Liza Tridiana Mahardhika, “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Pemahaman konsep Operasi Hitung Pada Pecahan”. *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 4 No. 1 (November 2017), h. 2.

⁴⁴Michael Amin Manalu, Yusuf Hartono, Nyimas Aisyah, “Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara”. *Jurnal Elemen*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2017), h. 35.

2. Hasil Penelitian oleh: Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yuniarta dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.⁴⁵
3. Hasil Penelitian oleh: Maulani Rizky Gumilang, Wahyudi, Endang Indarini dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”.⁴⁶
4. Hasil Penelitian oleh: Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor”.⁴⁷
5. Hasil Penelitian oleh: Elsa Farapatana, Yunita Septriana Anwar, Abdillah Abdillah dengan judul “Pengembangan Komik Matematika dengan Metode *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review (PQ4R)* Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP”.⁴⁸

⁴⁵Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yuniarta, *Pengembangan Media*, h. 79.

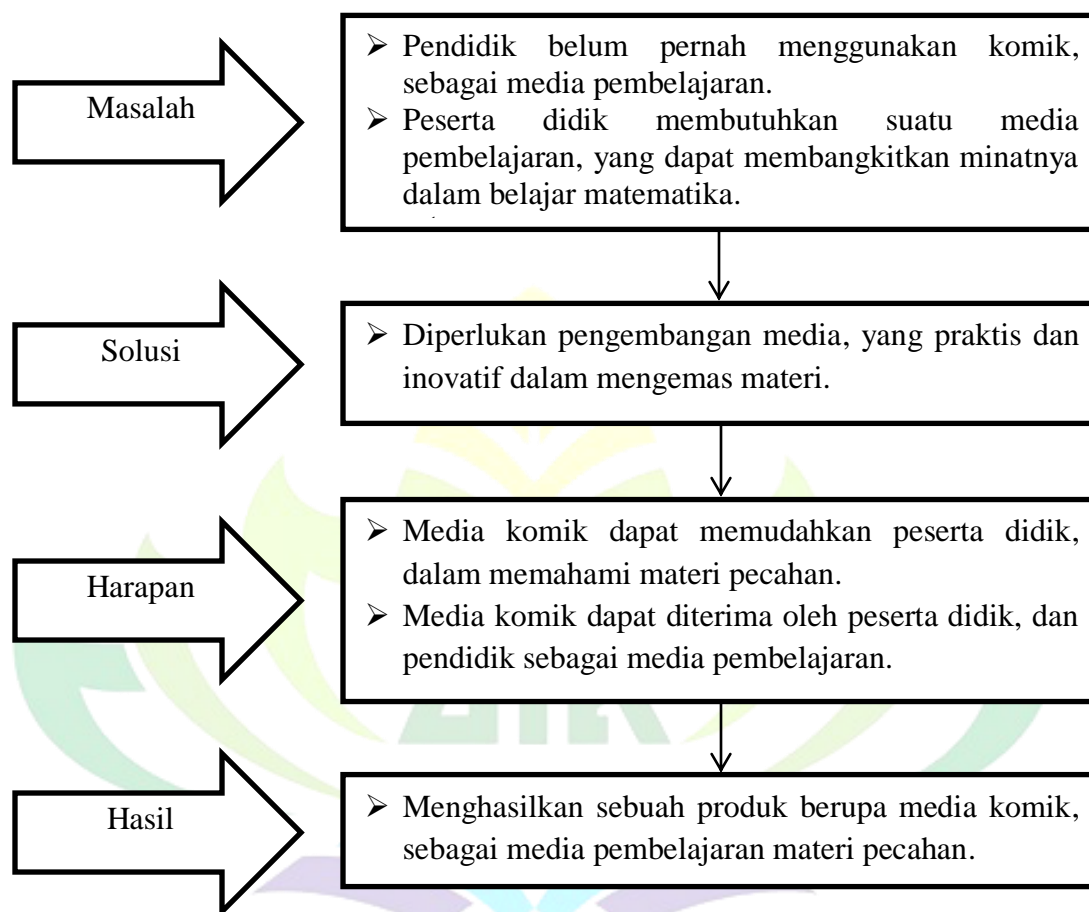
⁴⁶Maulani Rizky Gumilang, Wahyudi, Endang Indarini, “Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”. *Jurnal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol. 3 No. 2 (Juli 2019), h. 185.

⁴⁷Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 3 No 2 (September 2017), h. 171.

⁴⁸Elsa Farapatana, Yunita Septriana Anwar, Abdillah Abdillah, “Pengembangan Komik Matematika dengan Metode Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review (PQ4R) Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP”. *Jurnal JTAM*, Vol. 3 No. 1 (April 2019), h. 1.

D. Desain Model (Kerangka Berpikir)

Gambar 1
Desain Model / Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik



DAFTAR PUSTAKA

- Abduh Ridha, Tedy Dian Pradana, Nita Putriasti Mayarestya, Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Anak, *Jurnal Vokasi Kesehatan*, Vol. 3 No. 2, Juli 2017.
- Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifrianti, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan, *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017.
- Danang Setyadi, ABD Qohar, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan dan Deret, *Jurnal Kreano*, Vol. 8 No. 1, Juni 2017.
- Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yunianta, Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Maju*, Vol. 5 No. 1, Maret 2018.
- Ekasatya Aldila Afriansyah, Desain Lintasan Pembelajaran Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education, *Jurnal Mosharafa*, Vol. 6 No. 3, September 2017.
- Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 3 No 2, September 2017.
- Elsa Farapatana, Yunita Septriana Anwar, Abdillah Abdillah, Pengembangan Komik Matematika dengan Metode Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review (PQ4R) Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP, *Jurnal JTAM*, Vol. 3 No. 1, April 2019.
- Elsa Meriani Waluyo, Arif Muchyidin, Hadi Kusmanto, Analysis of Students Misconception in Completing Mathematical Questions Using Certainty of Response Index (CRI), *Jurnal Tadris*, Vol. 4 No. 1, Juni 2019.
- Emira Derbel, Teaching Literature through Comics: An Innovative Pedagogical Tool, *Journal of Applied Linguistics & English Literature*, Vol 8 No. 1, Januari 2019.
- Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.

- Freddy Widya Ariesta, Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendas*, Vol 3 No. 1, Juni 2018.
- Fredi Ganda Putra, Santi Widyawati, Ardian Asyhari, Rizki Wahyu Yunian Putra, The Implementation of Advance Organizer Model on Mathematical Communication Skills in terms of Learning Motivation, *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 1, Januari 2018.
- Gangsar Ali Daroni, Gunarhadi, Edy Legowo, Assistive Technology in Mathematics Learning for Visually Impaired Students, *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 1, Februari 2018.
- Ilmawan Mustaqim, Nanang Kurniawan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality, *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1 No. 1, Mei 2017.
- Indah L. Nur'aini, Erwin Harahap, Farid H. Badruzzaman, Deni Darmawan, Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra, *Jurnal Matematika*, Vol.16 No. 2, Desember 2017.
- Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta, Aan Subhan Pamungkas, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips, *Jurnal Terampil*, Vol. 6 No. 1, Juni 2019.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. 7 No. 1, Januari-Juni 2018.
- Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI, *Jurnal Media Infotama*, Vol 14 No. 1, Februari 2018.
- Martin Sudarmono, Endang Sri Hanani, Health Education Teaching Materials Through Comic Media For Primary School Students, *Journal of Health Education*, Vol 5 No. 1, Agustus 2020.
- Maulani Rizky Gumilang, Wahyudi, Endang Indarini, Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika, *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 2, Juli 2019.
- Mewa Zabeta, Yusuf Hartono, Ratu Ilma Indra Putri, Desain Pembelajaran Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan PMRI di Kelas VII, *Jurnal Beta*, Vol. 8 No. 1, Mei 2018.

- Michael Amin Manalu, Yusuf Hartono, Nyimas Aisyah, Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara,*Jurnal Elemen*, Vol. 3 No. 1, Januari 2017.
- Minarni, Affan Malik, dan Fuldijatman, Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3d Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia,*Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13 No. 1, Januari 2019.
- Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Palopo: IAIN Palopo, 2018.
- Nia Wahyu Damayanti, Sizillia Noranda Mayangsari, dan Liza Tridiana Mahardhika, Analisis Kesalahan Siswa Dalam Pemahaman konsep Operasi Hitung Pada Pecahan,*Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 4 No. 1, November 2017.
- Nihlatul Ilahiyah, Indhira Asih V.Y, Aan Subhan Pamungkas, Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di SD,*Jurnal Terampil*, Vol. 6 No. 1, Juni 2019.
- Nilam Rakasiwi, Wahyudi, Endang Indarini, Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV,*Jurnal AKSIOMA*, Vol. 10 No. 1, Juli 2019.
- Nining Ratnasari, Nilawati Tadjudin, Muhamad Syazali, Mujib, Siska Andriani, Project Based Learning (PjBL) Model on the Mathematical Representation Ability, *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 1, Juni 2018.
- Nora Septina, Farida, Komarudin, Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah, *Jurnal Tatsqif*, Vol. 15 No. 2, Desember 2018.
- Nunuk Suryani, Ahcmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nursiwi Nugraheni, Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,*Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7 No. 2, Februari 2017.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran,*Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017.
- Qur'an Kemenag, "Surat Ar-Rahman Ayat 13". (*On-line*), tersedia di: <https://quran.kemenag.go.id/sura/55> (23 Oktober 2020).

- Rizqi Ilyasa Aghni, Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 16 No. 1, Juli 2018.
- Rohani, *Media Pembelajaran*, Medan: UIN Sumatera Utara, 2019.
- Said Alwi, Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran, *Jurnal Itqan*, Vol. 8 No. 2, Juli-November 2017.
- Sri Imelda Edoldan Damianus Dao Samo, Lintasan Pembelajaran Pecahan Menggunakan Matematika Realistik Konteks Permainan Tradisional Siki Doka, *Jurnal Mosharafah*, Vol. 6 No. 3, September 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Syarah Aini Fajrin dan Tati Hernawati, Media Komik Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Tunarungu, *Jurnal JASSI*, Vol. 18 No. 2, Desember 2017.
- TafsirWeb, "Surat Al-Isra Ayat 84". (On-line), tersedia di: <https://tafsirweb.com/4688-surat-al-isra-ayat-84.html> (08 Januari 2020).
- Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, Juli 2018.
- Teguh Yunianto, Hasan Sastra Negara, Suherman, Flip Builder: Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika, *Jurnal Terampil*, Vol. 6 No. 2, Desember 2019.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan, Pasal 3.
- Yosi Wulandari, dan Wachid E. Purwanto, Kelayakan Aspek Materi Dan Media Dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama, *Jurnal Pendidikan Gramatika*, Vol. 3 No. 2, Oktober 2017.
- Zuhairin, *Filsafat Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.